



## ディスクカードを書き換えたら シールも きれいにはりかえよう /

↑まずはじめに、ディスクカードに ついている古いシールをきれいに はがしましょう。 重ねてシールを はると故障の原因になります。





② 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールの ŠIĎE A と SIĎE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3シールがずれたり、はがれやすく なっていないか、もう一度確かめ てください。特にシールの内閣は ていねいにおさえてください。



ティスクカード用シール(ŚIĎĖ A・ŚIĎĖ B)以外のシールをティ スクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。



#### **CONTENTS** (もくじ)

まず、ゲームを始める準備をしようPB
インフォメーション <u>歯</u> ゚゚゙
コントローラー基本操作P12
さあ、ハッケヨイ、ガチャポン <b>//</b> ······P18
ゲームをスムーズに行なうコツ······P19
きょうふのMS・戦艦・MAなど全でーたP20
ブライトさんの 1 ポイントシミュレーションP26
これだけは覚えておいてほしい注意事項P28

年度百円宝を握りしめていた。 目の前には 翼し《も描く、夢を売って《れる 年の首門芸を学や達しと待 宝を所定の六と押し込み、 #3/\VKIVæare とどうしたことかいつもなら、赤や青く UEDODZENDĖLA VZROE シドルを握っていたいとしいつの情にかコン トローラー(「もちるルファミコンは / )が ···· 🖹 Ø 🛱 Ø 📆 🕏 🖘

000000 足が短いと言われなが らも、君たちの心をつかんで離さない爆笑軍 団。その名もスーパーディフォルメ・ガンダ ム・ワールド(ちょっとなげっな)ガチャポン 戦士のスクランブル・ウォーズの始まりョ。

# まず、ゲームを始める準備をしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく持つとタイトル値道が覚れる。

さてスタートボタンを押すと変のモード画前、ここで変の4つから選択しよう。(◆ボタンで選んで係で決定)



## WÄTCH (コンピュータ同志 で戦わせる)

- 1.PLAYER(1人用)
- 2. PLAYER (2人用)

CONTINUE (セーブしたゲームを行う)



CONTINUE以外はすべてマップ選択面流になります。

○マップノセンタク 着の戦いたい バトルフィールドを 違ベノ

〇ショキノヘイリョク どちらでも お好きな方を /

○アイテノタイプシャーもハマーンもいるのデス

WATCH COM VS COM







COM VS COM

1 PLAYER VS COM







COMOA

1 PLAYER VS 2PLAYER





)は着カプセル 2は赤カプセル

さあいよいよゲームが始まる……。

## SAVE セーブ

着達あなじみのセーブ機能ですが、ナント、WATCH、1PLA YER、2PLAYER、3つのモードともSAVEが可能が

ゲームの途中でセレクトボタンを押すとインフォメーションボードでA OK BEXTかを聞いて来たら OK を選んでAボタンを押せば NOW SAVING が出てセーブされるのだ。

セーブは現時点での状態そのままで保存され、後日続きを楽しめちゃうのだ。

※セーブは1データだけで、新 しいゲームをセーブすると前の データは消えてしまいます。

※WATCHモードと1PLAYER のときはセレクトボタンを画 節が変わるまで蝉し続けてく ださい。





## スーパーリアルシミュレーションゲームだ!!

タダのTVゲームだと思っている著、キミルいくらMSが定の短かいディフォルメだからってバカにしてちゃイケナイヨ。シミュレーションゲーム(本格的な戦術ゲーム)を知っている人ならわかると思うけど、チョット頭を使わないと勝てないんだ、ただ単に1対1で戦闘するだけじゃなくて、将棋であらに複数のちがった性質・強さを持つMSを動かしコロニーや都市を占領しつつ資金をかせいで首都でMSを新しく生産したりと様々な条件を有効に使わないと勝てないんだ。敵側の首都を占領するまでこの頭脳戦が続けられるソ。(ウンツ、ムツカシイバ)

# シミュレーションゲームをする前に…。

#### 次の音楽の意味で見え Pフェイブ DUACE

これはね。自労の蓄のことを言うんだ ゲーム中は、1回のフェイズで3つ の操作ができるョ。

#### ■ターン TURN

自分のフェイズと相手のフェイズを 1 首づつ行なうと1つの単位が終う この単位をターン(TURN)と言う。 ユニットの生産時間はこのターン製 であらわしてるのだ。

#### ■スクウェア SQUARE

マップ値面の凹角の枠1つ1つを言う

#### ■ユニット

MS・MA・戦艦それぞれをユニット呼ぶのョ。

#### ■クリック

ユニットを移動したり生産工場を稼動させるためのカーソルを合わせ、操作できるようにすることを言うの//

# インフォメーショ



○クリック中のユニット の移動力建善 マップの全体図

- ○エネルギー量 :MAX/残量
- ○現在、首都の「ガチャポン」マシンで生産中のユニット 完成すると白黒が、青や赤に変わり、音と点滅で知ら せる。

# ン画面ダョーン。

(首都をクリックすると生産指令画面が出現



○現在、保有するユニット数。―

CT (CAPITAL) 収入の総額、これがMSの 生産資金となる。

# コントローラー基本操作



# マップモードでの戦 いは頭を使うのョ!

写真がマップモードの画面だ

けど......

戦闘を始める前に基本操作を おぼえてネ/



#### モビルスーツなど い どう MS等を移動させるには・・・。



①マップカーソルを、 MS上に重ね@ボタン



(白く変わる=クリック中)

©マークが表示

# 戦艦の移動は・・・

のフップカーソルを戦

がんじょう かき 艦上に重ね@ボタン ②"MOVE"をサボタン

で選択し風ボタン

(首く変わる=クリック学)





●ボタンで移動

シマークが表

#### せんかん

①移動の②で"FIRE"を選び

④ボタン ②"MIŠŠÍLE" or "BĚÂM"を

選びAボタン

③照準:をサボタンで敵駒に 合わせAで発射/ 命中したり、ハズレたり ユニークなSDらしい画面 表示があるヨ

射程距離は4スクウェア以内。 ミサイルはダメージが大きく 命中率が低い 

命中率が高い





以上の操作は最後の必ボタン(移動なら巴表示、攻撃なら発射) を押す以前ならBボタンでキャンセルが可能なんだ。

### ○パスもできるゾ

®ボタンを押しながら@ボタンを押すと、インフォメーション 歯面にA…OK B…EXIT と聞いてくるからバスするな ら@ボタンを押そう。

ターン数をかせいだり、ユニットを必要以上に動かしたくない

時に使うのだ。

# マップにはイッパイ種類があるのダーッ

マップ上で区域られた枠をスクウェアと言うんだけど、そのスクウェアの地形によってMSの必要な移動量がちがうョ。各々の地形の移動量が移動するたびに減っていくソ。また、占領するとCT(資金)が手に入る所、バトルモード時での特徴の違いなどよく覚えよう//

13 3 10	, , , ,	1 41 41	-10 C 1-00 C	A2 12 17V	~> VE .		のく見んのフロ
逸 形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴	地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴
9	宇 宙 SPACE	1	障害物はないが、慣性が 働く	ø.	サイド SPACECOLONY	1	字宙での資金源&ユニッ トのエネルギー補給地
	アステロイド ASTEROID	3	陳書物もあり、慣性もあ る。守備的地形	AT .	都 市 CITY	1	地上での資金源&ユニットのエネルギー補給地。
	大気圏 ATMOSPHERE	各MS 全移動力	下に引力が働く。一番下まで落 ちるとダメージを受ける。	100 m	火 讪 VOLCANO	移動不可	唯一、進入不可能な地形
	森 林 FOREST	2	地上での基本的な障害物 戦。		· 美 DESERT	3	平地と同じだが移動コストが高い。
	平 剪 PLAIN	1	障害物はなく自由に動け る。	e	首 衛 CAPITAL	3	唯一ユニットの生産ができる場所 ここが指落するとゲーム終了、
	海 SEA	水中用 3(1)	水中用MSに有利上向き に浮力が働く。				

# スゲー! MSを自分で生産しちゃうんだ。

に生産指令が表示されるんだ。 を選択してAボタン 開始だ//





## ユニットにエネルギーを

=,

## ユニットの名称

PC (PRODUCTION COST)生產費用

EN (ENERGY)エネルギー

TN 生産に必要なターン数

MV 1フェイズの最大移動量

#### バトルモード

2009ヒーローが短い足で縦横無尽に駆け回る。

リアルタイム、シューティング!! マップモードで敵のいるスク ウェア侵入

④ボタンを押すとバトルモードへ。

ロードが終ったらスタートボタンでバトル開始だ



マップモードではいろんな地形があったよネ、バトルモードだって同じさ。マップが宇宙ならバトルも宇宙、(隕石が飛んでくるソ)、海なら水中に背景が変わるョ。

## さあ、ハッケヨイ、ガチャポン!!

制限時間60秒1本勝負

ユニットによって使用出来る武器がちがうから、ページのデータ表を見て研究しようネ/。

# ○エネルギーが Oになった方が負け!!

60粉の制限時間があるから、勝てそうにもない相手なら逃げ向るのも手か?

時間切れ~~の場合は、エネルギーの残りが少ないで行った。 は逆に一定距離をできればいる。 は逆に一定距離をできればいる。 は逆に一定距離をできる。 できるが少ない状態で バトルがいる。 バトルがいる。 マップ画面上では、ツトがをと、マップを含く。 できるが、カールでは、アップをあるが、カールでは、アップをあるが、カールであるが、カールであるがあるが、カールでは、アップをあるが、カールでは、アップをあるが、カールでは、アップをあるが、カールでは、アールで

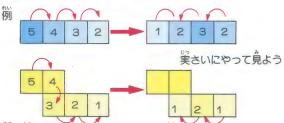




# ゲームをスムーズに行なうコツ

## (移動量の注意

移動量は次のように減りますからきをつけてね/



‡‡ 進み芳をまちがえたら、®ボタンで荒にもどすといいョ。

## ○1フェイズは3回まで

1回のフェイズで3回まで操作できるけど、同じユニットは2度以上動かせないよ。都市で生産指令も1回、戦艦の攻撃も1回動かしたことになるからね。

TÚRNは999回が最高で、勝負がつかないとどうなるかって?、それは着、自分の自で確かめてョ//

#### モビルスーツ せんかん モビルアーマー ぜん きょうふのMS・戦艦・MAなど全で一た

生産ターン数 TN MAXエネルギー(最大値)EN マップモード移動力

> せん し いちらんひょう お笑い戦士一覧表

ZAKU ザク PC-----100 TN-----1 FN....AR MV-----6 (A)マシンガン **印ヒートホーク** 



GOUE PC 500 **Aマシンガン** 



で発気、ジオン賞の パカの一 つ量え"ザクれ~す。生産コス トは激安、日本、いや宇宙イチ。 モチロン強くないので〈首都〉 附近の都市占領に使いすてはイ カガツ



ザクのパワーUP版のMSネ/す こしは強そうになったでショ。 なんたってヒートロッドが武器 だもんね。障害物を利用して中 距離アタック// だけど運動不足 で、スピードがないのが残念ョ。



DOM KA PC-----500 TN-----1 FN-----48 MV-----8 Aジャイアント バズーカ **<u>ロヒートサーベル</u>** 



俺はな~地上戦が得いなんだヨ。 ザクやグフなんてメじゃないゼ/ バズーカだって弾のスピードは 遅いけど、あたりゃあ、爆風で だってダメージを与えられるソ。 なるべく障害物のある場所でケ ンカレよ~ゼ//



#### Z'GOK ズゴック

PC-----800 TN..... 1

EN-----48 MV------R Aビーム砲



ジオンのトビ魚とはボクのコト。 特技は水陸両用。特に水中での 攻撃力と機動力はバツグン//ボ クの欠点は防御不足と宇宙での 能力が低いことなの。でも量産 型では、ピカイチの出来ね。



GELGOOG ゲルググ

PC-----1000 T N .....1 EN-----64





量産型の中では、高性能でコス トパフォーマンスに優れている のが私。両刃形のビームサーベ ルは強力です、ハイツ。攻撃隊 の切りこみ隊長にピッタシの伊 達里。



GUNDAM ガンダム

PC-----1,500 TN-----1 FN------64 MV-----10

Aピームライフル **Bビームサーベル** 



ZOGG ソッグ

PC------1000 TN .... 9 ...72 EM... MV-Aピーム約



オイ/ズゴック、いい気になる なよ、水中じや俺の方が強えー ぜ/養産は出来ねーがョ、守備 カもハイレベル。だがよ、陸上 と宇宙じゃ機動力が低いんだ、 ワリイーけど攻撃を受けないよ うにしてくれなー。



RICK DIAS リックディカ

PC-----1.500 TN-----1 EN-----64 MV-----10

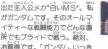
まーす」





MSの秀才がこのボクね。量産 型では攻守ともにNo 1のバラン スの良さを誇ってます。クレ バズーカはドムくんのより強力。 中盤の障害物戦では主力になり ます。ガンバリます。







GA-ZOWMN ガ・ソウム

TN-----1 

PC-----1.800 M\/....10 *Aビームライフル* **向ビー**ムサーベル

ちょっと体型はゴツイが、機動 力は高いゼ。影の実力者とは俺 のことョ。ビームサーベルの威 力は量産型では最強だゾー。ど ちらかといえば防衛戦向きだ。



FIMETH INXX SSYRBMA

PC-----1 800 TN ......2 FN-----72 MV-----12 ALUL



ワタシはMSじゃなくてMAな の。NEWタイプが使う、サイコ ミュでビットを操るビーム攻撃 は宇宙などで圧倒的に強いり。 でもはずかしがり屋なので接近 戦に弱いのヨ。



BOUND-DOG PC-----2.500

TN-----1

FN-----72 MV-----12 @ビームライフル 自変形



変形はアンタだけじゃないョ アッシマーさん、パワーだって 同じ攻撃力だって負けないし、 それに量産型だもん。でも安赤 りしないから、ちょっと高めの 生産コストよ~。



なんと俺様は変形しちゃうんだ い。そして強力なビームでビシ バシツ敵をやっつける。変形す るとスピードUP、MS状態なら 正確な攻撃が可能。移動力もピ カイチだぜ。





ZIONG ジオング PC-----3.20ft

TN-----2 FN-------80 MV-----10 



ジオン最強と言われたこの私、 エルメスと同様にサイコミュ搭 載でハンドビーム砲を操つり、 宇宙空間戦が大得い、エルメス より数倍強力なの、エライでし よう。ヤッパリ、お値段高め /



MESSALA XUT PC-----4.000 TN-----2 EN-----80 MV-----11 A拡散ビーム砲



備ならブガンダハとだって対等 にやれるぜ。なんたって拡散と 一ム砲は強え一よな。俺は宇宙 生れだから空間戦の方が得いだ が、まあ攻撃隊の隊長として使 つてくれノ





100SHIKI 百式 PC-----3.500 TN.....2 FN------90 MV-----10 Aピームライフル



なんで私だけ日本語の名前なの? なんでガンダムチームに入れた の?……まあ、いいか。機動力 とビームのパワーでZガンダム より強いんだ。広いバトルフィ ールドでの中盤戦にBEST//



Z-GUNDAM ゼータがご PC ..... 4 000 TN.....2 EN-----80 MV-----11 (A)ビームライフル Bビームサーベル



もちろん主人公メカね、だから 戦闘はオールマイティにこなす。 GUNDAMより数段強力なビー ムと機動力はあるけど、ただ…、 タダ…ただじゃない、値段が高 ~1.1-









私は、エルメス、ジオングの仲 間です。でもビームサーベルも 使えるからエラインです。動き もしなやか、口に広がるジュー シーな香り、マッタリ感、あと 味よい、ファンネル攻撃は、最

高よ//



HAMMA·HAMMA ハンマハンマ PC-----4 500 T N ......3 EN ......88 MV-----12 A有線ハンドビーム

Bビームサーベル



サイコミュじゃないけどハンド ビームは強力、ビームサーベル キ、フフガンダハと同等の威力と いう、ハンマじゃない奴、やっ ばり、製産時間長め、お値段、 高級品並ね。



#### 77-GUNDAM ダブルゼータガンダム

PC----5.500 TN-----3 FN-----96 MV-----12

Aビームライフル

日ビームサーベル



よ一大統領//、 遂に重打ちの書 場。究極のガンダム、とヨイシ ヨレちゃうぐらい強い。だけど、 高い。たよれるMSを、ぐ~ツ とガマンして造るPorアキラメ る?でも、ノドから手が……//



PSYCO GUNDAM サイコガンダム

PC------8.500

TN ......3

EN-----96 MV-----10 A拡散×ガ粒子物



どーセ俺はガンダムチームに入 れてもらえなかったし、造るの に時間もお金もかかるよーダ。 だがヨ、童くてノロイけど、拡 散メガ粒子砲は泣く子がもっと 泣いちゃうぜ。スゲー威力なん だヨ向う所敵なしだパ



WHITE BASE ホワイトベース

PC .....8.000 TN .....4

FN-----96





マップモードでも攻撃できるの だ。それに地形の制約を受け 移動量は1つずつ、大気圏は別 だけどね。コロニーや都市の占 領には使えない。ただ追尾ミ イルは当たればスゴイ威力。大 事にしようね、高いから。

MUSHA-CUNDAM 武省ガンタ PC TN EN MV ② ®

何者かはすべて謎につつまれている。SDの中でも最近人気が赤丸急上昇の強い数だ。「ど〜この誰だか知らないけれど、やつばり何だかわからない」。はたして武者ガンダムはいずこへ……。

## よけいなお世話のアイテムさん! (バトルモードでおじゃましま~す)

アイテム	並 集
短霜時間	●戦闘タイムが10秒減少します。
チカフトリンク	●MSのエネルギーが5H2リレします。但し、ENMAX>=ENの制限よりMSのENMAXより多くはなりません。
激走足袋	●約 10秒間、数闘モードでの移動スピードがリア。 だけど、スピードのもともと選いMSには効果がない。
金额电路制	●取った方の動きが5移間STOPしてしまう呪いのお札。

#### ゲーム終了、ラストのエンディングは楽しみネ//

エンティングの時、スコアが表示されちゃうぞ。最終ターン数、同 軍のユニット総数、占領した都市やコロニーの数など、終了アータ もバッチリ// 差の実力がわかるね。

25

#### ブライトさんの1ポイント シミュレーション 「マイ・ネーム・イズ・ブライト」 「ディス・イズ・ア・SDM」

- ●答マップの特徴をヨ~ク響えよう。水準が多いもの、 慈星がカットンでる 奴、宇宙ばっかしとか、生産するユニットもそれに合わせた方がイイゼ。
- ●答マップにはそれぞれ、出場で能、または、生産可能なユニットが制限されてるソ。生産できないからって、ワメくなョ。
- れてるソ。生産できないからって、ワメくなョ。 ●まあ~、その、波状攻撃が初心者の著には基本だね。安いザクなんかで少しづつ蔵をくずしていこう//
- ●やつばり、カネや、釜、カね、おぜぜ、これがなきゃ生産できまへん。釜 のなる木の都市やコロニーはしっかり防衛しよう。
- ●君の性格を戦いにいかそう、ポリシーを持つこと//

#### たとえば.....

①じっとガマンの字タイプ

「ほ~らよく、ちょ金箱にがっぽりためてるあの子。」

る性能な、篙~いユニットばかりつくって、ビシッ、バシッ、ザクなんかをやっつけよう。 相手が勝手につぶれるまで待つことです。

②きりぎりすのムダ使いタイプ

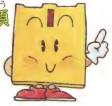
「ちょっとためると、すぐにくだらない物を与う著 / お笛さんにおこられてる著だよ、キミ//」

ない、ザクやグフをザックザク生産して、物量作戦で攻める、和手に及縁のゆとりを答えないことね!/

「イイデスカ?、ワッカリマシタカ?」 「デワ、ハバ・ナイス・ディー」 月ジャンジャン月 11111

# これだけは覚えている。あいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットより もデリケート。注意事項を守っ てやらないと、こわれちゃうぞ。



# ディスクカードは大切に取り扱おう

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで/それから、そこを汚したり場合けたりしないように気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や着さには とっても弱い。 風通しのよ い流しい場所に保管してね。

●ゴミゴミしたところは大キ ライ/ホコリはディスクカー ドの大敵なのだ。また、直射 日光のあたる場所にも置か ないで欲しい。

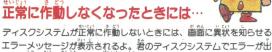




●折りまげたり、踏んづけた りするのはもってのほか。い っしもプラスチックのケースの 中に入れておいてね。

ディスクドライブのボランブがついている時、EJECT ボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう/

#### ディスクシステムが



たら、下の表を参考にして原因を調べよう / 内容と対処方法 エラーメッセージ DÍSK ŠÉT ティスクカードがちゃんとセットされていない。 カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。 **ERR.01** ディスクドライブの常年が規定値以下になって BATTERY いる。乾竜池の新しいものと交換しよう。 ERR 02 ティスクカードのツメが折れている。ほかのカ FRR.03 一ドを使うか、ツメのところにテープをはる。 違ったメーカーのディスクカードがセットされ ERR.04 ている。カードをよく確かめよう。 適ったゲーハ名のディスクカードガヤットされ **FRR 05** ている。カードのゲーハ名を確かめよう。 違ったパージョンのディスクカードガヤットさ FRR.06 れている。カードをよく確かめよう。 A.B SIDE ティスクカードの表と裏が逆にセットされてい ERR.07 る。 違った順番のディスクカードがセットされてい **ERR.08** る。カードをセットする順番を確かめよう。 ディスクカードを買ったお店か、発売売へ相談 ERR.20~ しよう。

# 発売元株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形 2-5-4 〒111

#### ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

#### ※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

#### おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。 方二、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

#### お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。 品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。 なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。 バンダイお客様相談センター

(東京)東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-865-9990

(大 阪) 大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 7466 25052-872-0371 電話受付時間 月~金蟹月(除~紀月)10~18時

#### おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧んになるか、03-865-9999・9996でお聞きください。

- ◎創通エージェンシー・サンライズ
- ©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

